




SEGA SIMULATION

50000

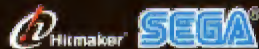
セガガガ

本ソフトは所有の権利・複製・改変・ソフウェア・中央官庁・審判目的に使用一切を禁止、盗用すること厳禁します。これを他行った場合は法的処置を有する場合がございますので注意下さい。  
Unauthorized copying, reproduction, rental, play for day, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

© SEGA CORPORATION / Hitmaker Co., Ltd. 2001

株式会社セガ  <http://www.sega.co.jp/>

675-0427





# ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明しておいてください。

## 注意

●このソフトを使用するときは、距離を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足の使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や加熱、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・眼痛の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を及ぼす恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

## 使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや加酸等をつけないよう、扱いは注意してください。また、ディスクを曲げたりのセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは動作や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機種の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずお合わせてご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにしてそのソフトを遊んだか」等のプレイ履歴(プレイ情報)を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のもの です。

※弊社の商品には、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一致しない場合があります。あらかじめご了承ください。



このたびはドリームキャスト専用ソフト「セガガガ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前に、この取扱説明書を必ずお読みください。

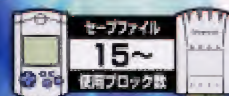
## 目次[もくじ]

ストーリー&キャラクター紹介	4
操作方法	6
ゲームスタート	8
「セガガガ」の目的と構成	14
ADVパート	16
移動パート	20
RPGパート	24
SIMパート	30
ハタハリ・アイテム紹介	39
セガ本社概要(2025年版)	40
セガガガ・マーチ	42



「セガガガ」はフィクションです。

本ソフトに使用されている各社の社名・ロゴ・商品名は、各権利者から承認を得て使用しています。



このゲームはバックアップ対応です。ゲームのファイルを保存するためにはメモリーカード(別売)が必要です。バックアップには1ファイルにつき15ブロック必要です。セーブは基本的に「会話室」の「保存」で行えます。セーブ中に本体の電源を切ったり、コントローラ、メモリーカード等を外したりしないでください。セーブについてはP.19もあわせてご覧ください。



瀬賀太郎 (初期設定時の名前)

ごく普通の少年だったが、ある日突然、セガが誇るスーパーAIコンピュータ「テラドライブ」によって、ゲーム業界の救世主として全人類から選出される。プロジェクト「セガガガ」の代表として、セガの全権を与えられ、その数奇な運命にとまどいながらも、持ち前のゲームを愛する心で力強く成長していく。



羽田弥生 (初期設定時の名前)

プロジェクト「セガガガ」の代表に選ばれたもう一人。可憐でアナーキーな美少女。瀬賀太郎と共に行動しながらも、時に独自の行動をとる、どこか謎めいた存在でもある。いつも頭に装着している、最新型のモバイル端末が特徴。



秘書アリサ

「セガガガ」の二人をサポートする専属秘書。ゲーム進行のナビゲーター役として、プレイヤーに様々な情報や、アドバイスを与えてくれる。美人で頼れるキャリアウーマン。

## ストーリー&キャラクター紹介

時は近未来。  
混迷続くゲーム業界。  
その中において、  
いまだ覇願の野望を果たせぬセガは、ついに1人の少年にその未来を託す覚悟に打って出た！

その名も隠秘プロジェクト「セガガガ」。  
セガの全権を与えられ、超ヒットゲームの開発を命じられたあなたは、果たして与えられた3年の間に、ゲーム業界制覇を成し遂げられるであろうか？  
狂乱のゲーム業界を舞台に繰り広げられる、奇想天外、虚々実々の物語。  
迫り来る年末商戦！次々と出現するライバル会社の新製品！  
そして、選ばれたもう1人の謎めいた美少女。彼女の目的とは何か！

今、誰も見たことのない、大いなる冒険の世界が幕を開ける。



人交 (ひとまじり) 社長

2025年のセガを指揮していた偉大な指導者。知路に富み、部下の信頼も厚いがゲーム業界制覇のため、あえて一線を退き、その任を「セガガガ」に託す傑物である。

クール特務部長

アメリカから突然やってくる謎の男。その目的は一切不明である。



「セガガガ」は1人用です。

本体のコントロールポートAにドリームキャスト・コントローラをセットしてください。



▼ゲーム中に●/○/▲/▼ボタンを押しながらスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ることができます。

▼本体の電源を入れるときは、アナログ方向キーや■/□トリガーを動かさないようにしてください。ポジション調整が正しく行われず、誤動作の原因になります。

## タイトルメニュー/オプション/資料室 (→P.13)・ADVパート (→P.16)・移動パート時の操作 (→P.20)

方向ボタン	コマンド・項目などの選択/名前入力の文字選択
●ボタン	コマンド・項目などの決定/メッセージ送り
○ボタン	コマンド・項目などのキャンセル/ムービー中止/ 状況画面に戻る/会議室に戻る(状況画面時)/メッセージ送り
■トリガー	画面の切り替え/メモリーカードの選択/コマンド・項目などの選択
□トリガー	画面の切り替え/メモリーカードの選択/コマンド・項目などの選択
●ボタン	スタッフを各種族ごとに能力順にソート(基礎研究室時)
スタートボタン	ゲームスタート/ムービーのスキップ
●ボタン+■トリガー	メッセージスキップ機能のON/OFF(1度クリアし、2周目プレイ以降)

## RPGパート・戦闘画面時の操作 (→P.24)

方向ボタン	プレイヤー移動/コマンド・項目などの選択
●ボタン+方向ボタン	プレイヤーの高速移動(スタッフとの戦闘に出会わなくなる)
○ボタン	コマンド・項目などの決定/メッセージ送り/ものなどを調べる/ 人に話しかける/アイテムを使う
●ボタン	コマンド・項目などのキャンセル/メッセージ送り
●ボタン	キャンプ画面(→P.26)へ切り替え/ スタッフを各種族ごとに能力順にソート(基礎研究室時)

※●ボタン、■/□トリガー、スタートボタンは使用しません。

## SIMパート時の操作 (→P.30)

方向ボタン	コマンド・項目などの選択/●を押し続けると状況画面の表示
○ボタン	コマンド・項目・指示内容などの決定/話しかけるスタッフを決定/ アイテムを使う/「もえもえ」コマンド発動時のルーレットストップ
●ボタン	コマンド・項目などのキャンセル/メッセージ送り
■トリガー	開発室の切り替え(開発室が2つ以上稼働している場合のみ)
□トリガー	開発室の切り替え(開発室が2つ以上稼働している場合のみ)
●ボタン	日程のスピードアップ
スタートボタン	ポーズ(もう一度押すとポーズ解除)

※●ボタンは使用しません。



はじめまして。私は、「セガガガ」のあらゆる面をサポートする専属秘書・アリサよ。これから、プロジェクトを円滑に進めていくための説明（つまりゲームの説明）を行っていくのでよろしくね。

ディスクを起動するとオープニングデモが開始されるわ。デモ終了後（スタートボタンでデモを途中終了可能よ）タイトル画面が表示されるから、この時スタートボタンを押してね。メモリーカードのチェックが完了したらタイトルメニューが表示されるわ。

## タイトルメニューでモード選択

プレイしたいモードを▲▼で選択して○ボタンで決定しましょう。キャンセルしたい時は、◎ボタンを押すと戻ることができるのよ。

### ▼最初から始める▼

ゲームを一番最初からプレイできるわ。主人公であるあなたとヒロインの名前を設定したら、第一話が開始されるのよ。名前入力についてはP.9を参考にしな。

### ▼続きから始める▼

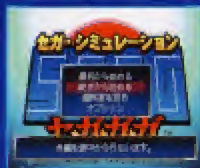
セーブファイルを選択してゲームを再開できるわ。詳しくはP.12を見てね。

### ▼資料室を見る▼

セーブファイルをロードして、開発したゲームや獲得したスタッフ・アイテム、見たムービーなどを閲覧することができるわ。詳しくはP.13を見てね。

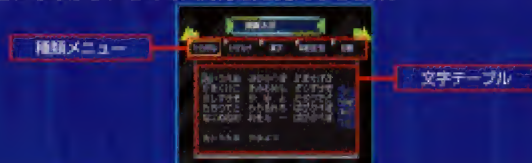
### ▼オプション▼

各種設定を変更できるところよ。詳しくはP.13を見てね。



## ▼主人公とヒロインの名前を決める▼

「最初から始める」を選択すると、名前設定から始めることになるわ。名前は最大8文字まで入力可能よ。ちなみに初期設定では、主人公は「瀬賀太郎」、ヒロインは「羽田弥生」という名前前で設定されているわ。いかにも「セガガガ」らしい名前ね。他に、RPGパートで開発者が仲間になった時（→P.29）に名付ける通り名も、同じやり方で入力することになるから、ここで入力方法を覚えることね。



## ■文字入力のボタン操作■

□/△トリガー	種類メニューを選択
方向ボタン	文字を選択
○ボタン	文字決定/項目決定/（名前入力決定後）名前入力の終了確認へ
◎ボタン	一文字消す/項目キャンセル
スタートボタン	「END」の項目へカーソルを移動
▼文字選択時	
BS	一文字消す
→	文字入力カーソルを右へ移動
←	文字入力カーソルを左へ移動
END	名前入力の終了確認へ

## ■文字を入力■

ここでは、文字の入力・削除方法を教えるからしっかり覚えてね。まずは初期設定の名前を削除することを忘れずに。そして、文字を入力しましょう。

基本は、**種類メニューで入力する文字種類を選択、次に文字を入力よ。**

## ●種類メニューを選択●

■/■トリガーで「ひらがな/カタカナ/漢字/英数記号/自動」の種類メニューを選択しましょう。その時、文字テーブルもメニューごとに切り替わるわ。あとは、入力したい文字を選択して決定してね。

## ●ひらがな/カタカナ/英数記号●

「ひらがな/カタカナ/英数記号」のどれかを選択したら、次に入力したい文字を選択して決定しましょう。

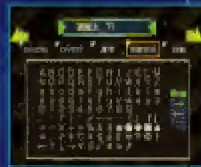
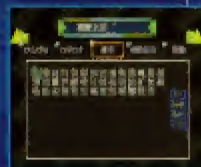
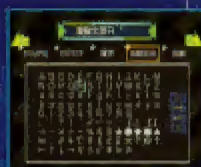
他の文字種類に変更したい場合は、■/■トリガーで変更してみてね。

## ●漢字●

「漢字」を選択したら、次に「ひらがな」から入力したい漢字の音の最初の文字を選択。最後にその音の漢字が表示されたら、入力したい漢字を選択して決定しましょう。他の漢字を入力したい時は、●ボタンで「ひらがな」を選択する画面まで戻って他の音を選んでね。

## ●文字を削除●

文字を削除したい場合は、「BS」を選択するかまたは●ボタンを押すと、1文字消してくれるわ。ただし、1文字目では「BS」も●ボタンも使えないから覚えてね。

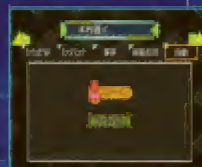


## ■文字を入力…のつづき■

## ●自動で名前を選択●

「自動」は、なかなか名前が決まらない時にとっても重宝するメニューで、「スタート! / ストップ!」のボタン押しで、シャッフルされた名前の中から選ぶことができるの。

「スタート!」を選択して決定すると、シャッフル開始。そして、好きな時に「ストップ!」で停止させると、その時選ばれた名前が表示されるのよ。その名前に満足できなかったら再度挑戦してみるといいわ。

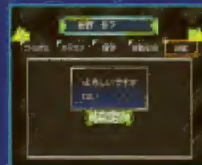


## ■名前入力を終了■

名前のすべてを入力して「END」、または「自動」の「決定!」を選択決定すると、確認画面が表示されるわ。

これでよければ決定しましょう。

一度決めた名前は変更することができないから、慎重に決めることね。



## ヒント

## 初期設定の名前でゲームを始めたい場合

参考までに初期設定の名前そのまま始める方法をお教えするわね。

名前入力画面が表示されたら、すぐに種類メニュー「自動」の「決定!」を選択決定する、あるいは文字選択中に「END」を選択決定するの。これで初期設定の名前で始められるわ。

## ▼続きから始める▼

「続きから始める」を選択すると、ファイル画面に切り替わるわ。  
セーブファイルを選択して続きを再開しましょう。

## ■メモリーカード・セーブファイルの選択■

「セガガガ」のセーブファイルが入っているメモリーカードを◀▶または■/■トリガーで選択。次に、再開するファイルを◆◆で選択して●ボタンで決定しましょう。  
確認画面が表示されるので、よければ「再開」、別のファイルを選択する場合は「やめる」を選ぶことね。  
●ボタンを押すとタイトル画面に戻るわ。

- ポート……………現在選択中のコントロールポート  
空きブロック数……………現在選択中のメモリーカードの空きブロック数/メモリーカード最大ブロック数  
プレイ時間……………最初から最後にセーブした時までのプレイした時間  
新井太郎(例)……………プレイヤー名  
レベル……………現在のプレイヤーレベル  
0年01ヶ月(例)……………プロジェクト開始から経過した年月  
シェア……………現在のゲーム業界のシェア(%)  
資料……………現在の資料内容率(%)  
クリア01回(例)……………「セガガガ」のクリア回数



## ▼資料室を見る▼

セーブファイルをロードして、開発したゲームや獲得したスタッフ・アイテム、見たムービーなどを閲覧することができるわ。  
この時、「資料(数字)%」の数値が高いファイルを選ぶと、より多くの資料を閲覧することができるわ。

「セガガガ」のセーブファイルが入ったメモリーカードを◀▶または■/■トリガーで選択。次に、ロードするファイルを◆◆で選択して●ボタンで決定ね。すると確認画面が表示されるから、よければ「はい」、別のファイルを選択する場合は「いいえ」を選んでね。

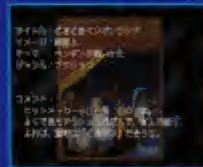
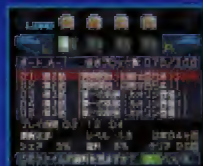
## ■資料内容の見方■

ロードが終了して資料室が表示されたら、閲覧したい項目を◆◆で選択して●ボタンで決定よ。項目の右側にある数字は、現在の資料数/最大資料数を示しているわ。

次に、■/■トリガーでページ送り、◆◆で見たい資料内容を選択、●ボタンで決定すると、資料内容が表示されるわ。その時●ボタンを押すと、資料内容の名称や解説などを表示、再度●ボタンを押せば、資料内容選択に戻ります。なお、資料室のはじめに戻る時は、資料内容選択のときに●ボタンを押してね。さらに●ボタンを押すとファイル選択画面に戻るわ。「タイトルに戻る」を選択すればタイトル画面に戻るることができるわ。

## ▼オプション▼

各種設定を変更できるところよ。音声出力を◀▶でモノラルがステレオのいずれかに変更してね。オプションを終了させたいときは、「EXIT」を選択または●ボタンを押すこと。それでタイトル画面に戻るることができるわ。この他にもBGMやSEが聴ける項目があるけれど、それは1度クリアしてからのことだから、後のお楽しみ。



次に、極秘プロジェクト「セガガガ」の目的と構成を説明するわ。

## ゲーム業界制圧とその期限（目的とゲームオーバー）

プレイヤーつまりあなたが、セガの経営者となってゲーム業界制圧を目指すことになります。社長があなたに下した指示書は以下の通りよ。

特別チーム「セガガガ」の責任者として、下記を遂行するよう努めよ。

- 一 プロジェクト期間は3年間。その期間と初期予算（10,000,000円）でゲーム業界のシェア100%を獲得すること。
- 一 3年間の間にシェア100%を獲得できなかった場合は、経営者失格となり「セガガガ」は解散（ゲームオーバー）。
- 一 開発予算が底をついた場合、シェアを完全に失った場合も同様に解散となる（ゲームオーバー）。

とにかく、あなたにセガの未来を託したことを忘れないようにしておくことね。まずは、シェアを伸ばすことを考えましょう。開発中も、予算と期間は必ずチェックして行動しないと、ライバル会社との販売合戦に負けてしまうことがあるわ。

発売日のタイミングは待ってくれない。ちょっとした人選ミスや予算の掛け違いで、満足のいくゲームができあがらないまま発売、ということもあるかもしれないわ。それほどみんなが遊んでくれるゲームを作り出していくのは大変だということね。最後にこれは忠告だけれど、シェアが小さくなると、社長からお叱りを受けてしまうから覚悟しておきなさい。

ついでに、ここからはあなたのことを“プレイヤー”と呼称するわ。説明が判りやすくなるでしょう。では、頑張ってね。



ゲームオーバー



## 各モード間の関係

ゲームは、移動パートを中心にADVパート・RPGパート・SIMパートの3つで構成されているわ。各パートの詳しい説明ページは、次ページ以降を見ておいてね。

### SIMパート

開発室に集めたスタッフで、ゲームを開発し、その間スタッフの健康や人件費などの管理、ゲームの宣伝などを行いながら完成したゲームを販売していくパートよ（→P.30）。



### ADVパート

主に会議室で展開するストーリーが軸となり、ゲームが進行していくパートよ。現在の状況確認やセーブなども行えるわ（→P.16）。

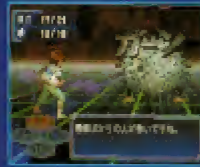


### 移動パート

開発室への移動、本社売店などでの買い物、開発スタッフのチーム編成などが行えるパートよ（→P.20）。

### RPGパート

開発室にいる現場のスタッフを説得して獲得したり、自分のゲームを作ることができる場所を確保していくパートよ（→P.24）。





ADVパートは、会議室で展開するストーリーを進めていくパートよ。第1～9話のタイトル表示の後にストーリーが展開するほか、突然強制で発生するイベントもあるわ。

ADVパートの操作は至って簡単。メッセージウィンドウの右下にある▼印が表示されたら④または⑤ボタンを押してメッセージを進めていけばいいの。それと、メッセージ表示中に同じボタンを押すと、全メッセージ表示が行えるから覚えておいてね。

また、ストーリーの途中で選択肢が表示される時があるわ。④⑤で選択して⑥ボタンを押せば先に進められるわ。

会議室は、ストーリーを進めていくパート以外に、現在のシェア分布や開発状況、プレイヤーのステータスを確認したり、現在までの進行状況をセーブすることができる重要な場所でもあるの。

## 画面の見方

会議室画面の見方は以下の通りよ。



## 行動コマンド

会議室画面の左下に表示されている行動コマンドを④⑤⑥⑦で選択して⑥ボタンを押すと、それぞれの画面へ切り替わるわ。

### ▼話す▼

会議室にいるキャラクターと会話することができるわ。主に私（アリサ）との会話が 많아。現在の進むべき目的やプロジェクト、開発についての説明をしてあげるわ。もちろん、私以外のキャラクターも登場するから、話しかける時はこのコマンドを選びましょう。

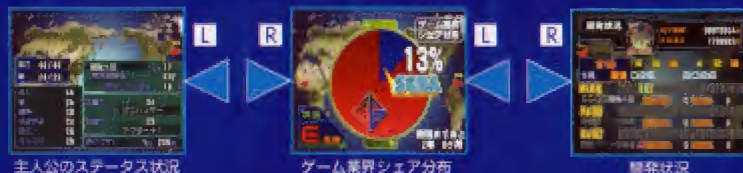


### ▼状況▼

現在の業界のシェア状況や開発状況、プレイヤーのステータス状況を確認することができるわ。状況確認をつねに行うことが勝利への第一歩だと思うの。

このコマンドを選択したら、ゲーム業界シェア分布画面に切り替わるわ。また、この画面で④⑤または⑧/⑨トリガーを押すと、プレイヤーのステータス状況/開発状況の確認が行えるのよ。会議室画面に戻りたい時は、ゲーム業界シェア分布画面で⑥ボタンを押すことで戻ることができるわ。

ちなみに、プレイヤーのステータス状況画面や開発状況画面からは、会議室画面には戻れないの。⑥ボタンを押してゲーム業界シェア分布画面に戻ってから、もう一度⑥ボタンで戻ってね。各画面の見方については、P.18以降にあるので確認しておいてね。



## ■ゲーム業界シェア分布画面の見方



**ライバル会社のシェア** ……現在のゲーム業界の覇権を握っているライバル会社のシェアを表しているわ。

**セガのシェア** ……セガのシェアを表しているわ。

**現在の状況** ……現在のセガとライバル会社のシェア割合をA（最高）/B（好調）/C（安定）/D（不安）/E（危険）の5段階で表示されるわ。プロジェクト開始時は（E（危険））ランクから始まるのよ。

**残り期間** ……プロジェクト終了までの年月が表示されるわ。

## ■主人公のステータス状況画面の見方



この画面の見方は、RPGパート（→P.24）内のステータス画面でも確認できるので覚えておいてね。

**体力** ……現在の体力、いわゆるHPよ。

**夢** ……現在の夢、つまりMPよ。RPGパート時の戦闘中に「ハッター」コマンドを使用する時、消費されるわ。

**情熱** ……武器を未装備状態での攻撃力を表すわ。

**すばやさ** ……数値が高いほど先制攻撃がしやすくなるわ。

**知力** ……防具の未装備状態での防御力を表すわ。

**カリスマ** ……プレイヤーの魅力を表すわ。SIMパートの「もえもえ」コマンド使用時に消費されるわ。

**名前** ……プレイヤー名よ。

**Lv.** ……現在のレベルよ。

**開発経験値** ……開発スタッフとの交渉経験を累計で表示するわ。

**次のレベルまで** ……レベルアップに必要な経験値よ。

**攻撃力** ……戦闘時にスタッフに与える攻撃力よ。

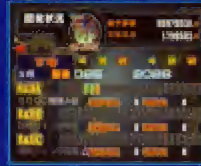
**ハリセン（例）** ……攻撃アイテムよ。

**防御力** ……スタッフからの攻撃に対する防御力よ。

**アウター+1（例）** ……防具履ね。

**おごぼかい** ……現在プレイヤーが所持しているお金（単位：円）よ。

## ■開発状況画面の見方



**カレンダー** ……現在の年月日を示しているわ。2027年12月31日で終了よ。

**総予算額** ……現在「セガガガ」で使用可能な予算額よ。この予算がなくなるとゲームオーバーになるから気をつけてね。ちなみに「おごぼかい」は、総予算額外だから安心してね。

**月当支出** ……月にかかる費用の全額よ。基礎研究室、開発室での人件費・経費など、SIMパートにおいてかかる月の費用の合計を表すわ。

**市場** ……ゲーム業界市場の状況を絶不調/不調/普通/好調/絶好調の5段階で確認できるわ。月によって変化し、その月に発売されるゲームの売り上げに影響するのよ。

**開発部名/開発状況** ……開発部名と予想としてどれくらいで開発終了するかゲージで確認できるわ。ゲージは1目盛り1ヶ月で、開発中（予想/実働）は■、開発終了は■色で表示されるの。また、開発中の場合は、現在の開発状況と期待値が表示されるわ（開発していない時はひで表示）。

## ▼保存▼

これまでのゲームの状態をセーブするわ。セーブファイル1つにつき15ブロック必要（1つのメモリーカードに10カ所保存可能）よ。

右のセーブ画面が表示されたら、メモリーカードを◀▶または■/■トリガーで選択。次に、セーブするファイルを▲▼で選択して●ボタンで決定しましょう。確認項目が表示されるので、よければ「保存」、別のファイルを選択する場合は「やめる」を選ぶことね。この時、すでにセーブされたファイルを選択すると、「上書き保存しますか？」と聞いてくるから、上書きしても問題ないファイルなのかを確認することを忘れずに。●ボタンを押すと会議室に戻ってこれるわ。



セーブ画面の表示項目は、P.12の「メモリーカード・セーブファイルの選択」の表示項目と同じよ。参考にしておいてね。

## ▼移動▼

移動パートへ切り替わるわ（→P.20）。

移動パートは、ADVパートとRPG・SIMパートの橋渡しの役割を持っているの。会議室をはじめ、開発室や基礎研究室、本社売店などへ移動する時に必要不可欠なパートなのよ。行ける場所が表示されるから、◆◆◆で選択して○ボタンを押してね。プロジェクト開始時では行ける場所が限られているけれど、ストーリーが進むにつれて増えていくわ。

## 移動パート画面の見方



- カーソル  
▼印カーソルを動かして選択した場所の名前よ（選択すると■色で表示されるわ）
- SIMパート進行中の開発室
- 攻略済みの開発室（RPGパートへ）
- 未攻略の開発室（RPGパートへ）

開発室名の右側のアイコンは、現在の状況を確認するもので、この部屋ではゲームを開発している（SIMパート）のか、開発室に進入して開発スタッフを説得できる（RPGパート）のか、攻略していない開発室（RPGパート）なのか、いずれかを示しているの。

### RPGパート

- 未攻略** 何も表示されていない場所は未攻略の開発室で、ストーリーを攻略しながらスタッフの獲得も行えるわ。
- 探索中** RPGパートのストーリー展開中に移動画面に戻ると、その開発室は「探索中」表示になるの。また開発室に入れば再開されるわ。
- 獲得中** 開発室獲得後（攻略済）は、ストーリー展開はないけれど、スタッフ獲得を重点的に行えるわ。

### SIMパート

- 開発中** スタッフ獲得をやめてスタッフを配置すると、SIMパートに切り替わって開発が進行している状態になるわ。

### ヒント

開発室は、RPGパートのダンジョンとSIMパートの開発室の2つの役割を持っているの。つまり、RPGパートもSIMパートも同じ開発室の中で発生しているのよ。

## チームを編成（基礎研究室）

RPGパートで仲間にした開発スタッフの中から選抜して開発室に配置したり、SIMパート時に開発室にいるスタッフと基礎研究室にいるスタッフと入れ替えたりすることができるわ。また「解雇」する時もここで行うのよ。◆◆でスタッフの選択、◆または■トリガーで配置画面への移動、○ボタンでスタッフの決定、○ボタンでスタッフのソートができるわ。○ボタンを押すと終了して戻るか聞いてくるので、「はい/いいえ」のいずれかを選択決定しましょう。

### ▼基礎研究室画面の見方▼



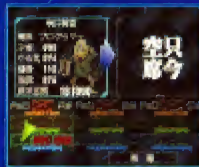
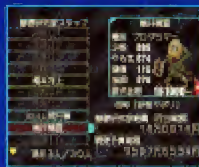
- ① …スタッフリスト、各スタッフの情報を見られるわ。■色はディレクター、■色はデザイナー、■色はプログラマーを表すわ。
- ② …現在の人数/最大人数が表示されるわ。
- ③ …スタッフのステータスを表示わ。  
**名前**：プレイヤーが任意につけた名前。  
**職**：ディレクター・デザイナー・プログラマーの3種類があるわ。  
**才能**：スタッフが持つ潜在能力。数値が低いとダメージアイコンが点灯して開発効率下ががるわ。  
**やる気**：開発に対して持っている熱意の度合いを示すわ。数値が低いと仕事をさぼるようになるわ。  
**健康**：スタッフの体力を示すわ。数値が低いと体が崩すんでは、さらに死傷がまわりついて最後

- ④ …基礎研究室に常駐しているスタッフにかかる月当たりの給料総額と開発費用として使用可能な予算残高よ。
- ⑤ …スタッフのステータスを表示わ。
- ⑥ …チーム編成済みのスタッフのステータスがここに表示されるわ。
- ⑦ …スタッフ配置を行うところよ。開発室は最大3つあって、1ゲーム最大7人で編成するの。編成方法は22ページを見てね。

## ▼チーム編成▼

チーム編成は、ディレクター・デザイナー・プログラマー各1人ずつ計3人から編成が可能よ。ただし、人数は少なければそれだけ開発が遅れるわ。だから、ディレクター1人、デザイナー3人、プログラマー3人、計7人で編成することを心がけましょう。デザイナーAをチームに配置するのを例に取って教えるわ。

◆◆でデザイナーAにカーソルを合わせて、●ボタンで決定。次に◆または□トリガーで配置画面へ移動して、◆◆◆◆で配置先を選択、●ボタンで決定。デザイナーの配置場所は、上から2番目の3席に指定されているので、その中のどれかを選択決定しましょう。これでデザイナーAの配置完了よ。同様にディレクター・デザイナー・プログラマーを配置していきましょう。



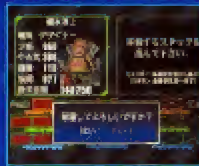
## ▼スタッフの入れ替え▼

配置画面のスタッフ配置済みの席を◆◆◆◆で選択、●ボタンで決定すると「基礎研究室に戻す」のコマンドが表示されるわ。選択決定すると、配置から外されて基礎研究室のスタッフリストに戻るわ。また、●ボタンを押しても同様に入れ替えることが可能よ。もう一つ、基礎研究室のスタッフリストからスタッフを選択して、配置済みの席を選択決定する方法もあるから覚えておいてね。



## ▼スタッフの解雇▼

諸事情でスタッフを解雇する時は、「解雇」コマンドで人材を切ることになるわ。スタッフリストまたはスタッフ配置済みの席を選択決定すると、「解雇」コマンドが表示されるわ。選択決定すると、スタッフを呼び出し「解雇してよろしいですか？」と聞かれるから、「はい/いいえ」のいずれかを選択決定すればいいの。

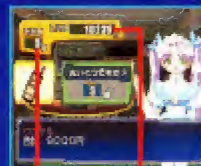


## ショップで買い物をする

本社売店などのショップで武器や防具などアイテムを購入することができるわ。

◆◆で買いたいアイテムの選択、●ボタンで決定するといくつ買うか聞いてくるから◆◆で個数を選択して●ボタンで決定するのよ。所持金（おこづかい）が足りないときは選んでも買うことができないから、よく考えて購入することね。

●ボタンを押すと「EXIT」にカーソルが移動するから終了する場合は、ここで●ボタンを押しましょう。ショップから移動パートに戻るわ。まだ買い物を続けたい場合は、もう一度●ボタンを押せば買い物画面に戻るわ。



所持数

所持金

## 資料室を見る

タイトルメニューから「資料室を見る」モードを選択しなくても、このパートから資料室へ行くことができるわ。資料室の閲覧については、P.13を参照してね。「移動画面に戻る」を選択すると、移動パートに戻るわ。

RPGバートは、開発室と開発スタッフの獲得が主な目的よ。

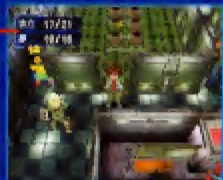
RPGバートのストーリーを進めながら開発室を探索していくの。探索中、開発室の現場スタッフと出会うから、説得を行いましょう。説き伏せたスタッフの中には話を聞いてくれる人もいるから、うまく交渉しましょう。多くのスタッフと出会って説得していくうちにプレイヤーの開発経験値が貯まっていき、最終的に開発室の部長を説得すると、その開発室を獲得できるわ。基本的には、こんな感じの流れで進んでいくはずよ。

また、一度攻略した開発室は、ストーリー展開がないRPGバートで、スタッフ獲得のみが行えるようになっているわ。

◆◆◆でプレイヤーの移動、●ボタンで人に話しかけたりものを調べたりするわ。また、○ボタンでキャンプ画面(→P.26)の表示、●ボタンを押しながら方向ボタンを押すと高速移動ができるの。この操作を行えばスタッフ(敵)に出会うことがないから、覚えておいたほうがいいわ。

#### 簡易ステータス

現在の体力/最大体力値、現在のHP/最大HP値が表示されるわ



#### ヒント

RPGバート内にある「EXIT」は、その名の通り外に出ることができる場所よ。でも、外に一度出てしまうと30日間の強制休養を取ることになるわ。会議室など移動バートへ戻りたい時は、30日間時間が経ってしまうことを考慮しておくようにしましょう。なお、キャンプ画面の「撤退」も同じコマンドよ。



#### RPGバートのストーリー進行

開発室を探索

スタッフ(敵)を倒す(戦闘モード)

スタッフ(敵)と交渉(交渉モード)

交渉成功→最終研究室へ

レベルアップ

各開発室の部長(ボス)を説得

部長を説き伏せて開発室を獲得

COMPLETE!

## 人と会話する

会話可能な部員の前で●ボタンを押すと会話ができるわ。中には重要なことを話してくれる人もいるから、まずは話しかけてみることもね。また、会話中に返答メッセージを選択する場合もあるわよ。



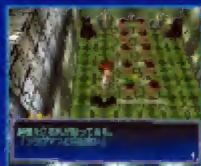
通常、人と会話する時は上面面のように表示されるわ。時には戦闘になることも…。



ストーリーに関わる重要なキャラクターと会話する時は、ADVバートの「話す」と同様の画面に変わるのよ。

## 調べる・アイテムの入手

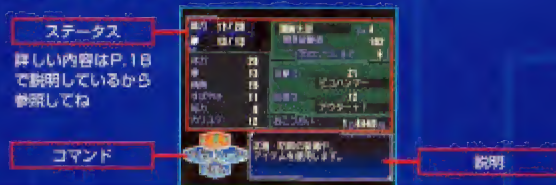
特定の場所で●ボタンを押すとその場所を調べることができるの。その場所にアイテムがあった場合は、そのアイテムを入手することができるわ。



## キャンプ画面

立ち止まっている時に●ボタンを押すとキャンプ画面に切り替わるわ（イベント中は表示できないので覚えておいてね）。

◆◆◆でコマンドを選択して●ボタンで決定してね。コマンド項目それぞれの画面に切り替わるわ。前の画面に戻る時は●ボタンを押すこと。



ステータス

詳しい内容はP.18  
で説明しているから  
参照してね

コマンド

説明

## ▼道具▼

アイテムを使用したり、武器・防具の装備・破棄などが行えるわ。◆◆◆でコマンドを選択して●ボタンで決定してね。次にアイテムウィンドウに切り替わったら同様に◆◆◆でコマンドを選択して●ボタンを押すと実行するわ。前の画面に戻る時は●ボタンを押すこと。



簡易ステータス

プレイヤーの体力、  
夢、攻撃力、防衛力  
が表示されるわ

メッセージ  
ウィンドウ

コマンド

**使う** ……選択したアイテムを使用するわ。

**装備** ……選択した武器や防具アイテムを装備するわ。

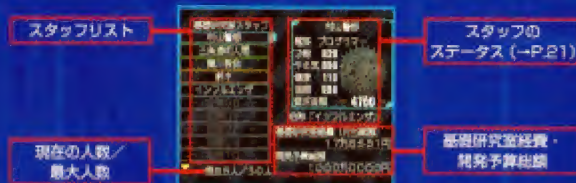
**外す** ……装備しているアイテムをすべて外すわ。コマンドを選択すると外していいか聞いてくるから「はい/いいえ」のいずれかを選択するのよ。

**捨てる** ……選択したアイテムを破棄するわ。コマンドを選択すると破棄していいか聞いてくるから「はい/いいえ」のいずれかを選択するのよ。

## ▼仲間▼

説得（戦闘）後うまく交渉成功したスタッフたちをここで確認することができるわ。◆◆でカーソルを移動させて、各スタッフの情報を見ましょう。■色はディレクター、■色はデザイナー、■色はプログラマーを表すわ。また、各職種ごとの能力順に並べ替えたいときは●ボタンを押すと、整列させることができるの。前の画面に戻る時は●ボタンを押すこと。

なお、この画面の説明については、P.21の「基礎研究室」で行っているのだからそちらで確認してね。

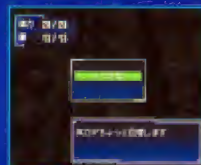


スタッフリスト

スタッフの  
ステータス（→P.21）現在の人数/  
最大人数基礎研究室経費・  
開発予算総額

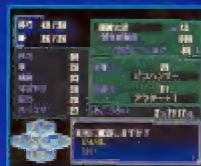
## ▼ハッターリ▼

レベルアップして覚えた回復系ハッターリを使用するわ。◆◆でハッターリを選択して●ボタンで決定しましょう。ハッターリ選択時に●ボタンを押すと前の画面に戻るわ。



## ▼撤退▼

ADVパートの会議室に戻ることができるわ。ただし、開発室から出ると強制休養で30日間が経過してしまうから注意してね。コマンドを選択すると本当に撤退するか聞いてくるから、「はい/いいえ」のいずれかを選択して決定よ。



## スタッフを説得（戦闘モード）

開発室を探索中にスタッフに出会った場合、プレイヤーがスタッフを説得していくモードになるわよ。戦闘はターンごとにコマンドを入力する方式よ。相手に説得またはハッタリコマンドでダメージを与え、体力を0にすると説き伏せたことになり、戦闘モードが終了するわ。ただし、プレイヤーの体力が0になったら強制休養で30日間経過後、会議室から再スタートになるわ。

### ▼戦闘モード画面の見方と戦闘コマンドについて▼

#### 簡易ステータス

プレイヤーの体力、HPを表示。体力の数字は、最大値からある程度までは□色、半分以下で■色に、0になった場合は●色に変化するわ。



#### 戦闘コマンド



#### メッセージ ウィンドウ

プレイヤーのターンが回ってきたら、行動を選択するのよ。  
 ◆◆◆でコマンドを選択して○ボタンで決定ね。プレイヤーのコマンドが決定した時点で行動が開始され、両者の行動が終了した時点でコマンド入力待ちになるわ（行動中▼印がメッセージウィンドウに表示されたら○ボタンでメッセージを送ってね）。

- 説得** ……通常攻撃で相手を説得（攻撃）する、いわゆる「戦う」コマンドね。また、ランダムで相手に「トドメの一言」で大ダメージを与えられる時もあるわ。
- 道具** ……アイテムを使用するわ。使いたいアイテムを◆◆で選択して○ボタンを押してね。
- ハッタリ** ……覚えたハッタリを使用するわ。「夢」が足りないで使用できないコマンドよ。使用するハッタリを◆◆で選択して○ボタンで決定。
- 逃げる** ……説得を放棄して逃げるコマンドよ。ただし、逃げられない場合もあるわ。

### ▼説得成功！▼

現場スタッフを説得して戦闘に勝利すると、相手からお金（おこづかい）にアイテム、そして開発経験値が手に入るわ。開発経験値が一定値を満たすとレベルアップ、各ステータスが上がったり、「ハッタリ」コマンドを覚えることができるの。



### ▼交渉と勧誘で仲間をゲットしましょう！▼

戦闘勝利後、話すことで仲間にする「交渉」、相手が仲間になりたがって話しかけてくる「勧誘」のいずれかが発生することがあるの。それぞれ、条件による駆け引きが必要になるからよく考えて交渉・勧誘を行うことね。選択方法は、◆◆で項目を選択して○ボタンを押すだけよ。

#### ■交渉■

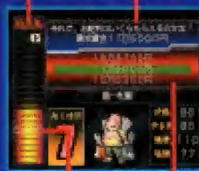
メッセージウィンドウにいろいろな質問が表示され、選択肢ウィンドウに3択が表示されるわ。質問に対する選択肢の中にある相手が好む答えを選んだり、要求資金以上の金額を提示すると好感度ゲージがあがるの。ただし、要求資金以下の金額で提示したり、相手の好まない答えを答えてしまうと、ゲージが下がってしまうから注意してね。  
 残り時間が0になった時、ゲージが成功ボーダーラインを越えていれば「交渉成功」。そのスタッフを仲間にすることができるわ。そして最後に名前をつけると、スタッフは基礎研究室で待機してくれるわ。交渉は、要求資金を値切って仲間にするかどうかのポイントね。逆に、どうしても仲間になりたい時は、高い資金で交渉すれば必ず仲間になってくれるはずよ。

#### ■勧誘■

相手から仲間になりたがっていると表示された時が「勧誘」よ。仲間にするかしないかの2択が表示されないわ。仲間にしたければ必ず仲間にすることができるの。ただし、相手の要求資金をそのまま受け入れることになるから、予算と相談して決めましょう。

#### 好感度

#### メッセージウィンドウ



#### 成功ボーダーライン

#### 選択肢ウィンドウ



仲間にした開発スタッフでチームを編成し、スゴイゲームを開発していくのがSIMパートよ。基礎研究室でチーム編成を行うと、開発室がゲーム開発を行うSIMパートに変わるわ。SIMパートを進めるには、ディレクター・デザイナー・プログラマーを各1人以上配置されていないと進行しないのよ。つまり、この条件から外れると開発が中断してまったく作業が進まなくなるわ。貴重な時間を浪費することにならないよう注意することね。

## SIMパート画面の見方と流れ



開発室が2つ以上ある時は、**■**/**■**トリガーで開発室の移動が行えるわ。

- ①現在の年月日 ..... 開発は時間との勝負だから確認を怠らないでね。
- ②開発状況 ..... 開発スタート時から現在までどれくらい開発が進行しているのか数値(%)で表示されるわ。
- ③期待値 ..... ユーザーからの期待が数値(%)で表示されるわ。
- ④設備 ..... 開発機材やソフトなどの開発環境が数値(%)で表示されるわ。
- ⑤行動コマンド ..... 「指示/話す/状況/その他」からコマンドを選択してさまざまな行動を指示するのよ。詳しくはP.33~35で説明するわ。
- ⑥第一開発室 SGGG開発A研(例) ..... 開発している開発室名と開発チーム名。
- ⑦メッセージウィンドウ ..... 開発スタッフに話しかけて返答された時や選択した項目の説明などが表示されるわ。
- ⑧開発スタッフの状態 ..... 日程が過ぎていくとスタッフの見た目が変化していくのよ。詳しくはP.32で説明するわ。

## ▼SIMパートの流れ▼

プレイヤーはSIMパートで、開発スタッフに指示を与える、アイテムを使用する、イベントに対処するの3つの役目を担うことになるの。これらを行うことにより、「開発状況」「期待値」の数値が変動していくわ。

「開発状況」が75%以上になればゲームを発売することができ、「期待値」も高い数値になるほど高い売り上げが見込めるようになるわ。効率よく短期間で「開発状況」「期待値」の数値を上昇させれば、売り上げやシェアの獲得につながるというわけね。

もちろん、開発スタッフの「やる気」と「才能」がなければスゴイゲームを開発していくことは難しいはず。より高い「やる気」「才能」を持ったスタッフを獲得していきましょう。この他に、開発機材等の開発環境を表す「設備」を上昇させれば、より「開発状況」「期待値」の上昇が見込めるはずよ。

## ▼SIMパートの操作▼

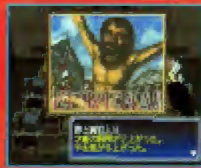
◆◆◆でコマンドやスタッフなどの選択、●ボタンでスタッフに話しかけたり指示などを行うことができるわ。キャンセルは○ボタンよ。

開発室が2つ以上ある時は**■**/**■**トリガーで開発室の移動が行えるわ。また、●ボタンで時間のスピードアップが行えるの。早く時間を進めたいときに重要な操作だから覚えておいてね。

## ヒント

## 開発に関わるさまざまなイベント

開発中にやる気が充実したりするなどのイベントが起こる時があるわ。その時は、やる気などのパラメータが一定期間下がらなくなってガンガン開発に従事してくれるわ。逆に、やる気がなくなったり才能に疑問を持ったたり、スタッフ間の協調性がなくなってきたり、トドメは逃げたりすることもあるから、よく注意してスタッフの状態を見ていくことね。





## スタッフの状態

スタッフの状態は、見た目の変化で確認することになるわ。難しいかもしれないけれど、特徴があるから覚えるようにしましょう。



## ヒント

## 発売に関わるイベント——「取材」イベント

開発中、定期的に雑誌編集者が現れて開発中のゲームを取材しに来るわ。これが「取材」イベントよ。この時、プレイヤーが発売日を設定すると、「状況」コマンドの「完成予定日」にその年月日が追加されるわ。設定した日に発売できると、普段よりも多めの売り上げが見込めるわ。現実的予想日と照らし合わせながら発売日を設定していきましょう。



## 行動コマンド

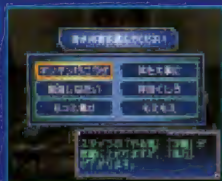
行動コマンドは、スタッフに指示を与える「指示」、スタッフに話しかけて現在の状態を聞く「話す」、開発室の総合情報を閲覧する「状況」、アイテムの使用、宣伝広報をはじめ人事や設備投資などを行う「その他」の4つのコマンドがあるの。

◆◆◆でコマンドを選択して○ボタンを押すと、それぞれの画面へ切り替わるわ。

## ▼指示▼

スタッフの状態に合わせて進行指示を出すことができるわ。

◆◆◆で指示コマンドを選択して○ボタンを押すと、誰に指示を与えるか聞いてくるわ。1人に対して指示を与えるときは◆◆◆で選択して○ボタンで決定。また、全員に同じ指示を与えるときは、○ボタンで決定すれば全員に指示を与えることができるのよ。指示を与えると、それぞれの指示内容に対応してパラメータが変化するわ。一度指示を与えても、別の指示コマンドを決定すれば変更可能よ。もし、指示を与える前にやめたいときは、○ボタンでキャンセルすることもできるわ。



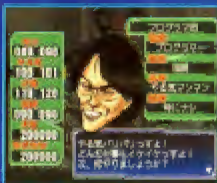
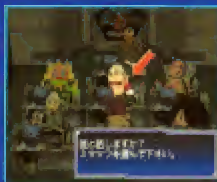
- ギンギン行こうぜ ……「やる気」「才能」が無難に上昇、「健康」が下降。  
 勉強しなさい ……「才能」が上昇、「やる気」が下降。  
 もっと働け ……「やる気」が上昇、「協調」が下降。  
 体を大事に ……「体力」が上昇、「やる気」「才能」が下降。  
 仲良くしろ ……「協調」が上昇、「やる気」「才能」が下降。  
 もえもえ ……プレイヤーのカリスマを犠牲にして何が起ころう？

## ▼話す▼

開発室にいるスタッフと会話をして、ステータスの確認を行うことができるわ。◆◆◆でスタッフを選択して●ボタンで決定するのよ。また、一度だけ話しかけるだけでなく、何度も話しかけると現在のスタッフの状況をはじめ、開発進行状況や開発室内の状況、要望などを話してくれるわ。スタッフ全員の要望に応えるのは大変かもしれないけれど、参考にはなるはずよ。

下の説明は、すでにP.21で説明済みのものもあるけれど、もう一度おさらいする形で説明するわね。

- 体力** ……スタッフの体力を示すわ。数値が低いと体が黒ずんでいき、さらに死神がまわりついて最後には力つきてしまうの。
- やる気** ……開発に対して持っている熱意の度合いを示すわ。数値が低いと仕事をさぼるようになるわ。
- 才能** ……スタッフが持つ潜在能力。数値が低いとダメダメアイコンが点灯して開発効率下ががるの。
- 協調** ……スタッフの協調性を示すわ。数値と低いとムカムカアイコンが点灯してケンカが起きやすくなるの。
- 月給** ……プレイヤーが毎月支払う賃金額よ。
- 要求賃金** ……スタッフが要求する賃金額よ。
- 名前** ……プレイヤーが付けた名前ね。
- 職種** ……職種ね。「ディレクター」「デザイナー」「プログラマー」の3種類があるわ。
- 性格** ……スタッフの性格を表すわ。「協調」「マニア」「カリスマ」の3タイプに分類されるの。
- 長所** ……スタッフの長所を表すわ。
- 短所** ……スタッフの短所ね。



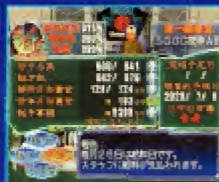
## ▼状況▼

現在見ている開発室の総合情報を確認することができるわ。現在の年月日・開発状況・期待度・設備についてはP.30ですでに説明してあるから読んでおいてね。前の画面に戻る時は●ボタンを押して戻りましょう。

## 各項目の状況

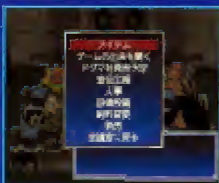
調：いい感じ 警：まあ安心 危：ちょっと危ない

- 金やる気** ……スタッフのやる気をまとめたものよ。数値が高いほど開発状況が順調に上昇していくわ。
- 総才能** ……スタッフの才能を総合的にしたものよ。数値が高いほど期待値が上昇していくわ。
- 部所月当資金** ……現在見ている開発室にかかっている月ごとの費用よ。
- 全体月当資金** ……SIMパートで進行している開発室すべてで支出している月ごとの総費用よ。
- 総予算額** ……プレイヤーが所持している予算よ。これが0になるとゲームオーバーになるわ。
- 完成予定日** ……「取材」イベント（→P.32）が発生して、プレイヤーが発売日を設定した日が表示されるわ。なお、設定した発売日になると、「発売」コマンド（→P.38）で実行しなくても発売することもできるわ。
- 現実的予想日** ……現在のスタッフの状況を見て、その状態がずっと続いたと仮定した時の完成予定日が表示されるわ。
- 只今の市場** ……現在の市場の状態を5段階（絶好調・好調・普通・不調・絶不調）で表示されるわ。良い状態の時に発売すれば、値段よりも多めの売り上げが見込めるのよ。



## ▼その他▼

「その他」コマンドは、宣伝広報や人事、営業などの役目を担う項目が集まっているわ。開発するだけではなく、ゲームを売ることやスタッフの人事、設備環境などの取り決めも行わなくてはならないのよ。大変かもしれないけれど、少しずつ覚えていくといいわ。◆◆で項目を選択して●ボタンで決定しましょう。前の画面に戻るには●ボタンを押しましょう。各項目についてはP.36で説明するわ。



## ■アイテム■

アイテムを使用するわ。使用するアイテムを◆で選択して○ボタンで決定するのよ。使用するスタッフを選ぶ場合は、◆◆で選択して○ボタンで決定すればそのスタッフにアイテムが使用されるわ(■トリガーで現在の能力表示が行えるわ)。SIMパート画面に戻る時は○ボタンを押してね。アイテムを使用する時注意して欲しいのは、スタッフの好むアイテムを使用しないと、効果がない場合があるの。スタッフに話しかけて「性格」などを把握しておくことね。

## ■ゲームの出来を聞く■

ディレクターは1~6本のゲーム企画を持っていて、その中から1つのゲームを開発していくことになるわ。今開発しているゲームが何であるかを聞いて、そのゲームを変更したい時はこのコマンドを利用しましょう。◆で指示を選択して○ボタンで決定すると指示を出すことができるわ。指示によって今開発しているゲームが変更されても、その内容が高い売り上げが見込めるゲームであるか、経費だけがかかって売れないゲームなのかはディレクターの能力次第よ。このコマンドを選択すると、ディレクターから現在作っているゲームの「イメージ」「テーマ」「ジャンル」が表示(「開発状況」によって「テーマ」「ジャンル」が表示されないこともあるわ)、その後そのゲームを作るのに必要な経費を提示されるわ。それに対して、プレイヤーが◆で指示を選択して○ボタンで決定するのよ。

**もっと手際がいいわよ** ……作るのには楽になるけれど、売り上げが見込めなくなるわ。

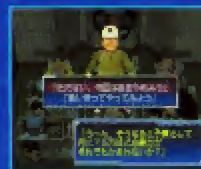
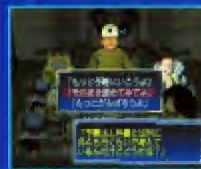
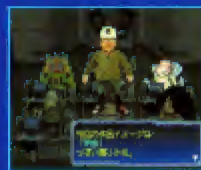
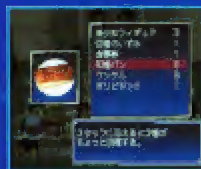
**そのまま進めてみてよ** ……現状維持で開発を続けるわ。

**もっとがんばろうよ** ……作るのは大変だけど、売り上げが見込めるかも。

「もっとがんばろうよ」で指示を決定した場合は、開発しようとするゲームの経費を提示してくるわ。それに対して◆で指示を選択して○ボタンで決定しましょう。

**仕方ない、今回はあきらめよう** ……現状維持で開発を続けるわ。

**思いきってやってみよう** ……現在開発しているゲームを見直して、別のゲームに仕様変更するわ。



## ヒント

## ディレクターの能力次第でできあがるゲームが異なる！？

「ゲームの出来を聞く」は、ゲームの出来によって企画を変更させることができる項目で、ディレクターの能力を問われることでもあるわ。基本的には、「もっとがんばろうよ」→「思いきってやってみよう」を選択して指示すると、「作るのは大変だけど、高い売り上げの見込めるゲームを作って」いくのだけれど、中には「経費だけかかって、売れないゲームを作る」ディレクターもいるのよ。また、これ以上高い売り上げの見込めるゲームが作れないディレクターは、もっと能力の高いディレクターを獲得して配置の入れ替えをすることが望ましいわ。ただし、デザイナーやプログラマーと違い、ディレクターの入れ替えを開発中に行ってしまうと、それまでの開発が中止になって、そこから開発することになるから注意が必要よ。

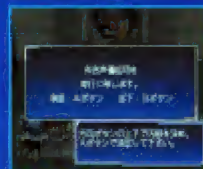
## ■ドグマ社発売予定■

ライバル会社であるドグマ社が送り出すゲームソフトの発売予定日が確認できるわ。ドグマ社の発売予定日になると、シェアがある程度奪われてしまうから注意してね。



## ■宣伝広報■

メディアの力をお金で買い、期待値をダイレクトに上昇させることができるわ。宣伝活動内容を◆で選択して○ボタンで決定するのよ。宣伝広報を一度行うと次の月まで宣伝活動が行えないので注意してね。SIMパート画面に戻る時は○ボタンを押してね。



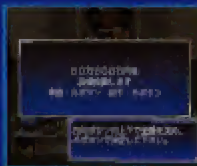
## ■人事■

基礎研究室画面に移動して、スタッフの配置や交換が行えるわ。選択の仕方はP.21で説明しているのだからそちらで確認してね。

## ■設備投資額

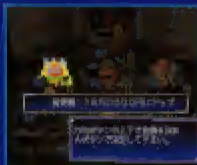
「設備」は開発を進めていくと数値が下がっていくわ。投資して「設備」を上昇させることで開発環境を良くしていくことも大事よ。投資額を▲▼で選択して●ボタンで決定。設備投資を承認するか却下するか聞いてくるのでいずれかを選ぶとSIMパート画面に戻るわ。

投資額は、高ければ高いほど投資後の状態が変化するので目安にしてね。前の画面に戻る時は●ボタンを押してね。



## ■給料変更額

スタッフの給料を変更することができるわ。給料を変更したいスタッフを▲▼▲▼で選択して●ボタンで決定よ。次に変更額を▲▼で選択して●ボタンで決定しましょう。給料をアップする時は▲、何も選択しないときは据え置き、給料をカットする時は▼で設定することができるわ。あまりにも給料をカットすると、他社へ引き抜かれることがあるからよく考えて変更するようにしましょう。前の画面に戻る時は●ボタンを押してね。



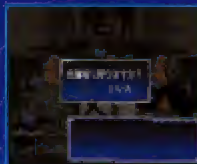
## ■発売額

スタッフが作り出したゲームを発売することができるわ。「開発状況」が75%以上になっていると、このコマンドを実行することができるわ。発売するかどうか聞いてくるからいずれかを選択決定してね。「発売」コマンドを実行する前に、事前に発売予定日設定や市場の確認を行っておいて、時期を見計らって発売を決定すると、販売本数や売上総数に少なからず影響してシェア獲得にも弾みがつくわ。



## ■会議室に戻る

会議室に戻るることができるわ。会議室に戻ってセーブしておかないと、SIMパートでの状況を「保存」しておくことができないから注意が必要よ。このコマンドを選択すると会議室に戻るか聞いてくるから、「はい/いいえ」のいずれかを選択決定してね。



## ハッターリ

RPGパートでプレイヤーが使用する、いわゆる「魔法」に相当する「ハッターリ」コマンドを紹介するわ。

名前	効果
カラ元気	体力がちょっと回復する。
熱い話	相手にそれなりにダメージを与えられる。
処理オチ	相手の動きを封じる。
寒い話	相手にダメージを与えると同時に、相手の攻撃力を少し低下させる。
衝撃的な意見	相手に大ダメージを与える。「熱い話」よりもキツイ攻撃。
イスマ	体力が全回復する。
弱え弱え	相手の防御力を0にする。SIMパートの「もえもえ」コマンドとは異なる。
1対1	相手にダメージを与える。ダメージの大きさが16、160、1600のいずれかわからない。また、ちょっとだけおこづかいがプラスされる。

## アイテム

本売店などショップなどでゲームの序盤に購入できるアイテムを紹介するわ。

※SIMパートで使用可能：[S]、RPG・SIMパートで使用可能：[R/S]、RPGパートで使用可能：[R]

名前	効果
ハリセン	プレイヤーが最初に装備しているアイテム。特殊な厚紙とビニールテープで制作。
ピコハンマー	ハリセンよりも攻撃力が高い。衝撃的なダメージを与える。
トゲバット	トゲ付きのバット。しかしトゲ部分がゴムなので見かけ割し。
アクター+1	プレイヤーが最初に装備しているアイテム。インナー付きて通常より防御力が上がっている。
革ジャン	ただの革ジャン。防御力はアクター+1よりも高い。
子猫みのセーター	彼女制作の子猫みセーター。女強が高い防御力を生み出している。
ポリビタンE	ドリンク瓶。体力が少しだけ回復。[R/S]
ホモ・ルーデンス	専門書。量が少しだけ回復する。影を見るには明らかな書物らしい。[R]
知識パン	スタッフに与えると才能が少しだけ回復する。[S]
ドコヘキリ猫パン	スタッフに与えると才能がかなり回復する。[S]
ウンケル	スタッフに与えると体力が少しだけ回復する。[R/S]
回復のいずみ	スタッフ全員の全パラメータが大幅に回復する。[S]

## セガ本社ビル (2025年版)

セガ本社は、その基礎的部分が1951年、東京都大田区羽田に設立されて以来、増築となく増改築工事を重ね、2025年現在の姿に至っている。

### ハード製造部

1日100万台のドリームキャストが製造されているが、あまりの大人気のため、それでも製造が追いつかない。

### ソフト製造部

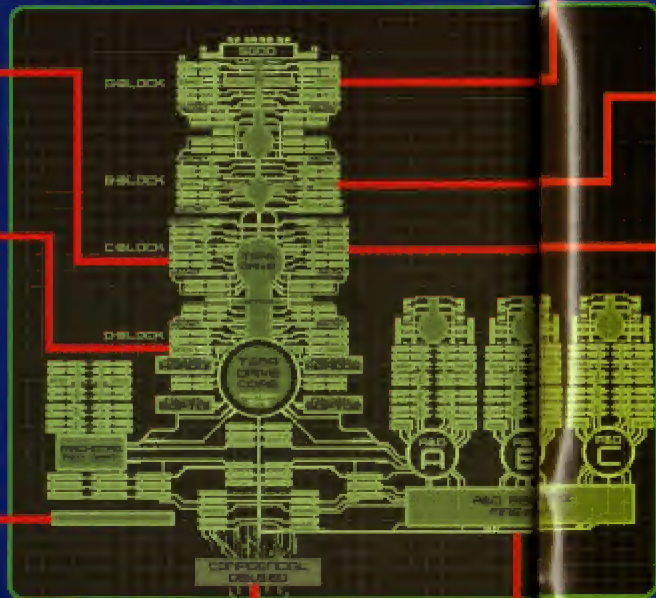
熟練した職人の手で、1枚1枚丁寧にGDが焼かれている。貫長演の濃赤外線レーザーを使用し、有害な添加物などは一切使用していないのだ。

### 自動販売機コーナー

2025年現在、各種ドリンクは150円銀え置きなので社員は大変重宝している。

### コアブロック

セガ創業時に建設され、後に放棄された遺構。現本社ビルの基礎部分と一体化しており、一説にはセガの勝利の旗を握る秘密が眠っているとされる。しかしその真の姿を知るものはいない。



### セガガガ作戦会議室

プロジェクト・セガガガに選ばれた君は、ここから全社に、ゲーム業界制覇のためのあらゆる指令を下すのだ。

### 食堂

2025年現在、お昼のランチはみそ汁つきで750円と、外食に比べかなりオトクなので、社員はよく利用している。

### テラドライブ

セガの頭脳とも言える、スーパーAIコンピュータ。世界最高の機能を誇り、なんとスプライトを横方向に1677万留並べることができる。

### 開発セクション

ABCの3つのセクションに分かれ、それぞれが常に強力なキラータイトルを日夜開発している極秘セクション。厳重な警戒態勢が引かれており、進入路は地下の1カ所にしかない。許可なき者はたとえ国家元首であっても入ることはできない。

### メインタワー

2001年、後に「奇跡の年」と呼ばれた、ドリームキャストの全世界的大躍進の際に建設され、全高512メートル、地上128階、地下16階の規模を誇る。ゲーム制作に必要な、すべての機材が集められており、堅固な外壁は凶暴な怪獣やミサイルの直撃にもびくともしない。



